

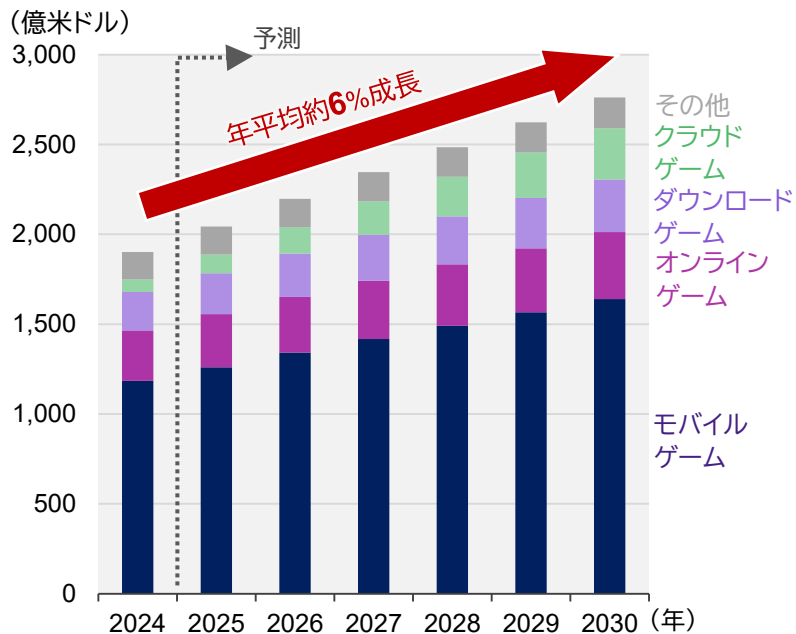
- ゲーム市場は、PCやモバイル、VR(仮想現実)など、プレイ可能なデバイスが増え、没入感を高める技術の急速な進歩などもあり、成長が見込まれています。さらに、近年はクラウドゲーム技術の進化により、インターネットを通じて多様な機器からのアクセスが可能となり、高品質なゲームも手軽に楽しめるようになりました。
- 一方、開発コストが上昇傾向にあることから、多くのゲームメーカーはゲーム開発を支援するゲームエンジン*1を導入することで、効率化を図っています。
- ゲームエンジンは、建築や自動車、エネルギー、航空宇宙、製造、小売りなどの業界のほか、メタバースマーケティングやデジタルツインの設計などでも活用されています。

*1:ゲームに必要な映像や音の処理などの開発を効率化できる統合開発環境

世界のゲーム市場の推移

- ゲーム市場(ゲーム機やゲーム内広告、ゲーム配信を除く)では、モバイルゲームが約60%のシェアを占め、年平均成長率では、クラウドゲームが約27%と、高い成長が見込まれています。

2024年~2030年(2025年以降は予測)

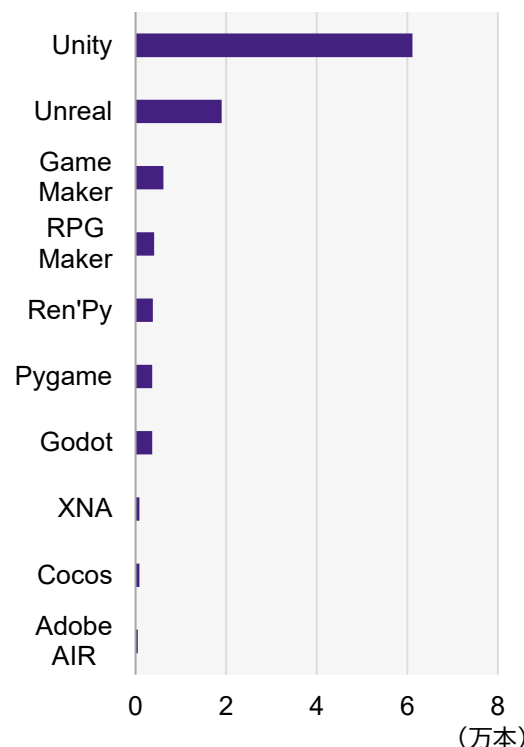


出所: Statista Market Insights

※上記は過去のものおよび予測であり、将来を約束するものではありません。

「Steam」*2のゲームで開発に使用したゲームエンジンランキング

*2:世界最大級のPCゲーム配信サイト



出所: SteamDB, 2026年3月12日取得、上位10を表示

※上記は過去のものであり、将来を約束するものではありません。

Unity(開発はUnity Software(米国))

- ライセンス料は安価で、中小規模のゲーム開発者やプロジェクトで利用され、XR*3向けゲームやモバイル向けアプリの開発で選ばれる傾向にあります。
*3:AR(拡張現実)、VR、MR(複合現実)といった技術の総称
- ゲームや3Dコンテンツなどの制作を効率化する、同社独自のAI(人工知能)モデルを搭載したプラットフォームが用意されています。今後は、目的に応じて他のAIモデルも利用可能となり、複数のAI機能をまとめることができる予定です。
- 採用された作品には、Pokemon GOや白猫プロジェクトなどがあり、ゲーム以外では3D人体解剖アプリ、自動運転シミュレーション、建物内部や外部の様子をVRで体感できるシミュレーターなどがあります。

Unreal Engine(開発はEpic Games(米国))

- ゲーム開発のほか、建物や自動車の設計、映画、アニメーション、テレビ番組の制作など、幅広い分野で活用され、ハイエンドのプロジェクトで採用される傾向があります。
- 3Dのアクションゲームに強みがあり、高度で自律的なAI制御システムが強みです。
- 採用された作品には、ドラゴンクエストやストリートファイターなどがあり、ゲーム以外では宇宙ステーションの内部をVRで再現するシミュレーターなどがあります。

2025年9月1日付で、日興アセットマネジメント株式会社から社名変更しました。

当資料は、アモーヴァ・アセットマネジメントが情報提供を目的として作成したものであり、特定ファンドの勧誘資料ではありません。また、弊社ファンドの運用に何等影響を与えるものではありません。なお、掲載されている見解および図表等は当資料作成時点のものであり、将来の市場環境の変動等を保証するものではありません。投資信託は、値動きのある資産(外貨建資産には為替変動リスクもあります。)を投資対象としているため、基準価額は変動します。したがって、元金を割り込むことがあります。投資信託の申込み・保有・換金時には、費用をご負担いただく場合があります。詳しくは、投資信託説明書(交付目論見書)をご覧ください。